

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

推奨年齢
全年齢



STREET FIGHTER®

COLLECTION

ストリートファイターコレクション

© CAPCOM CO., LTD. 1991, 1993,
1994, 1996, 1997. ALL RIGHTS
RESERVED.

V.S. FIGHTING

CAPCOM®



ごあいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト「ストリートファイターコレクション」
をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に
この「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こ
すような場合がございますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承
ください。

「ストリートファイターコレクション」は弊社（カプコン）が独自に制作したビデオゲームであり、この作品
および商品についての著作権、工業所有権、その他の諸権利は株式会社カプコンが保有しております。
「STREET FIGHTER COLLECTION」 is an original game produced by CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM CO., LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to
this game.

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

Contents

もくじ

ストリートファイターコレクションについて	2
第1部	
スーパーストリートファイターII、スーパーストリートファイターII X	3
操作方法	4
ゲーム画面の見方	6
ゲームのルール	8
ゲームの始め方	9
ゲームモード解説	10
キャラクター別 必殺技一覧	12
真の格闘家への道	22
第2部	
ストリートファイターZERO2	23
操作方法	24
ゲーム画面の見方	26
ゲームのルール	27
ゲームの始め方	28
ゲームモード解説	29
スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて	34
特殊操作	35
キャラクター別 必殺技一覧	38
エクストラプレイヤーについて	48

STREET FIGHTER[®] COLLECTION

●「ストリートファイターコレクション」について

対戦格闘の定番というにふさわしい「スーパーストリートファイターⅡ」。
そして一撃必殺スーパーコンボを搭載した究極のストⅡ、「スーパーストリートファイターⅡX」。アーケードを熱く燃やしたこの2作に加え、最先端をゆく「ストリートファイターZERO2」が今、一同に会す。

ストリートファイトの神髄、ここに極まれり!

本ゲームはセガサターン専用ソフト2枚組となっております。「スーパーストリートファイターⅡ」及び「スーパーストリートファイターⅡX」を遊ぶときには、DISC1を、「ストリートファイターZERO2」を遊ぶときにはDISC2をセガサターン本体にセットしてください。

第1部

「ストリートファイトの神髄、ここに極まる!!」



スーパーストリート ファイターⅡ



The New Challengers

スーパーストリート ファイターⅡX

「すべての闘いは、過去のものとなる...」

※特に注釈のない操作説明は「スーパーストリートファイターⅡ」と「スーパーストリートファイターⅡX」共通です。



操作方法

●通常技 つづじょうわざ

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技 なげわざ

敵近くの間合いで、方向ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶 きぜつ

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技 ひっさつわざ

コマンド(方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ)を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。(詳しくはP.12以降を参照)

●スーパーコンボ

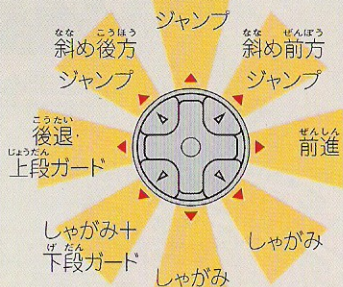
スーパーコンボゲージ満タン時にコマンドを押すと超強力必殺技が炸裂します。

(P.12以降を参照)

※スーパーコンボは、「スーパーストリートファイターII」では使用できません。

方向ボタン

(プレイヤーが右向き時の操作です。)



■各モードでの選択

モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。

■プレイヤーの選択

バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。

■プレイヤー移動

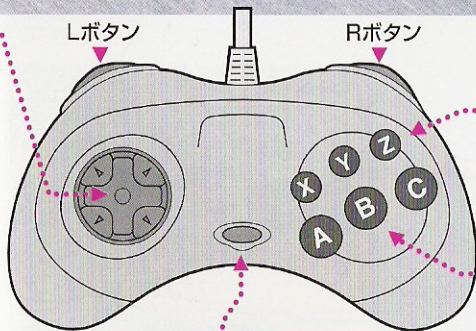
バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。

■コマンド技

方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

Lボタン

Rボタン



パンチボタン

X

Y

Z

キックボタン

A

B

C

攻撃ボタン

弱

中

強

スタートボタン

- ポーズ(一時停止)のON/OFFを行います。
- 空いたコントロールパッドから途中参加を行います。(アーケードモードのみ)

その他の操作

Aボタン

選択の決定を行います。

Bボタン

選択のキャンセルを行います。

Cボタン

選択の決定を行います。

スタートボタン

タイトル画面からゲームをスタートします。

※このボタン配置は初期設定のものです。

ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。(P.11参照)

※このゲームは同時に2人までプレイできます。2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

ゲーム画面の見方

スーパーストリート ファイターII



- ① ス コ ア…現在の得点です。
- ② ハイ ス コ ア…一番高い得点が表示されます。
- ③ バイタリティ(体力ゲージ)…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。
- ④ タイム カウンター…残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ⑤ 勝利 マー ク…ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。
- ⑥ K O マー ク…どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。

SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER IIX

スーパーストリート ファイターIIX



- ① ス コ ア…現在の得点です。
- ② ハイ ス コ ア…一番高い得点が表示されます。
- ③ バイタリティ(体力ゲージ)…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。
- ④ タイム カウンター…残り時間を表示します。00になると、勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ⑤ 勝利 マー ク…ラウンドに勝利すると、1本につき1個表示されます。
- ⑥ K O マー ク…どちらかのバイタリティが少なくなると、点減します。
- ⑦ スーパーコンボゲージ…ゲージが一杯になると、スーパーコンボ技を使用できます。(技を出すにはスーパーコンボコマンドの入力が必要です。詳しくは、P.12以降を参照ください。)

ゲームのルール

SUPER STREET FIGHTER II
SUPER STREET FIGHTER IIX

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力が無くなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。

ゲームの始め方

※この説明はアーケードモードに基づいています。
VSモードに付きましては、P.10を参照してください。

スーパーストリートファイターII



プレイヤーセレクト画面でキャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

VS表示後、バトル画面に移行します。

スーパーストリートファイターIIX



プレイヤーセレクト画面でまずスピードを選択し、その後にキャラクターを選択します。決定時に押したボタンに応じて、プレイヤーのカラーが変化します。

VS表示後、バトル画面に移行します。

ゲームモード解説

ARCADE MODE

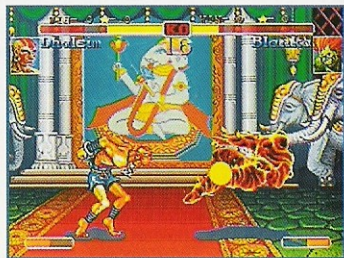
(1人プレイ&乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。12人の相手を倒せばゲームクリアとなります。途中で敗れても何度でもコンティニューすることができます。

VERSUS MODE

(2人対戦プレイ専用モード)

1P、2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前にハンディキャップ、ステージの設定をすることができます。



※体力ゲージ上の表示「WIN」は総勝数を、「☆」は連勝数を示しています。

※バーサスモードは、コントロールパッドを2つ接続しないと選択できません。

SUPER STREET FIGHTER II SUPER STREET FIGHTER IX

OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

- DIFFICULTY** …アーケードモードの難易度を1〜8段階で設定します。1が最弱、8が最強になります。
- TIME LIMIT** …1ラウンド中の制限時間を、変更できます。ON設定では99カウント、OFFでは無制限(∞)になります。
- SPEED** …ゲームスピードを1〜4段階に設定します。「FREE」を選ぶと、スピード設定は対戦前のプレイヤーセレクト画面で行います。
- SHORTCUT** …ショートカットモード(ローディング時間短縮)を使用するかしないかを切り替えます。
- SOUND** …テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。
- BGM TEST** …ゲーム中のBGMを聞くことができます。
- BUTTON CONFIG.** …バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。BUTTON CONFIG.はバトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※オプション項目「SPEED」は「スーパーストリートファイターⅡX」のみの項目です。「スーパーストリートファイターⅡ」にはありません。

BACKUP

※「スーパーストリートファイターⅡ」、「スーパーストリートファイターⅡX」ではデータ保存にそれぞれ5の空き容量が必要となります。

モード選択メニューから「BACKUP」を選択すると、データの保存/読み込みなどを行うことができます。

- SAVE DATA** …アーケードモードのスコアランキング等の記録をバックアップRAMに保存します。
- LOAD DATA** …バックアップRAMに保存されているスコアランキング等の記録の読み込みを行います。

キャラクター別 必殺技一覧

ゲーム名

必殺技

スーパーストリートファイターII

波 動 拳	⬅️ + (P)
昇 龍 拳	⬅️ Z + (P)
電 巻 旋 風 脚	⬅️ + (K)
空 中 電 巻 旋 風 脚	空中で ⬅️ + (K)
ファイヤー 波動拳	⬅️ + (P)

波 動 拳	⬅️ + (P)
昇 龍 拳	⬅️ Z + (P)
電 巻 旋 風 脚	⬅️ + (K)
空 中 電 巻 旋 風 脚	空中で ⬅️ + (K)

スーパーストリートファイターII

波 動 拳	⬅️ + (P)
昇 龍 拳	⬅️ Z + (P)
電 巻 旋 風 脚	⬅️ + (K)
空 中 電 巻 旋 風 脚	空中で ⬅️ + (K)
ファイヤー 波動拳	⬅️ + (P)
真空波動拳	⬅️ + (P) + (P)

波 動 拳	⬅️ + (P)
昇 龍 拳	⬅️ Z + (P)
電 巻 旋 風 脚	⬅️ + (K)
空 中 電 巻 旋 風 脚	空中で ⬅️ + (K)
鎌 払 い 蹴 り	⬅️ + (K)
鉈 落 し 蹴 り	⬅️ + (K)
大 外 回 し 蹴 り	⬅️ + (K)
昇 龍 裂 波	⬅️ + (P)

キャラクター名
ゲーム名

必殺技

スーパーコンボ



13

スーパーストリートファイターII

波 動 拳 ⬅️ + (P)

昇 龍 拳 ⬅️ Z + (P)

電 巻 旋 風 脚 ⬅️ + (K)

空 中 電 巻 旋 風 脚 空中で ⬅️ + (K)

ファイヤー 波動拳 ⬅️ + (P)

スーパーストリートファイターII

波 動 拳 ⬅️ + (P)

昇 龍 拳 ⬅️ Z + (P)

電 巻 旋 風 脚 ⬅️ + (K)

空 中 電 巻 旋 風 脚 空中で ⬅️ + (K)



13

スーパーストリートファイターII X

波 動 拳 ⬅️ + (P)

昇 龍 拳 ⬅️ Z + (P)

電 巻 旋 風 脚 ⬅️ + (K)

空 中 電 巻 旋 風 脚 空中で ⬅️ + (K)

ファイヤー 波動拳 ⬅️ + (P)

真空波動拳 ⬅️ + ⬅️ + (P)

スーパーストリートファイターII X

波 動 拳 ⬅️ + (P)

昇 龍 拳 ⬅️ Z + (P)

電 巻 旋 風 脚 ⬅️ + (K)

空 中 電 巻 旋 風 脚 空中で ⬅️ + (K)

鎌 払 い 蹴 り ⬅️ + (K)

鉈 落 し 蹴 り ⬅️ + (K)

大 外 回 し 蹴 り ⬅️ + (K)

昇 龍 裂 波 ⬅️ + (P)

■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。左向きの時は左右逆に操作してください。

(P)・・・パンチボタンを示しています。(K)・・・キックボタンを示しています。

⬅️・・・ボタンを押す方向を示しています。ため…指定の方向にボタンを押し、少したってから次の方向にボタンを押します。

■左側の列が「スーパーストリートファイターII」のキャラクターの必殺技を、右側の列が「スーパーストリートファイターII X」のキャラクターの必殺技を示しています。

スーパーストリートファイターII

ひやく 裂 蹴 百 裂 蹴	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ㏀ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎 㟏 㟐 㟑 㟒 㟓 㟔 㟕 㟖 㟗 㟘 㟙 㟚 㟛 㟜 㟝 㟞 㟟 㟠 㟡 㟢 㟣 㟤 㟥 㟦 㟧 㟨 㟩 㟪 㟫 㟬 㟭 㟮 㟯 㟰 㟱 㟲 㟳 㟴 㟵 㟶 㟷 㟸 㟹 㟺 㟻 㟼 㟽 㟾 㟿 㠀 㠁 㠂 㠃 㠄 㠅 㠆 㠇 㠈 㠉 㠊 㠋 㠌 㠍 㠎 㠏 㠐 㠑 㠒 㠓 㠔 㠕 㠖 㠗 㠘 㠙 㠚 㠛 㠜 㠝 㠞 㠟 㠠 㠡 㠢 㠣 㠤 㠥 㠦 㠧 㠨 㠩 㠪 㠫 㠬 㠭 㠮 㠯 㠰 㠱 㠲 㠳 㠴 㠵 㠶 㠷 㠸 㠹 㠺 㠻 㠼 㠽 㠾 㠿 㡀 㡁 㡂 㡃 㡄 㡅 㡆 㡇 㡈 㡉 㡊 㡋 㡌 㡍 㡎 㡏 㡐 㡑 㡒 㡓 㡔 㡕 㡖 㡗 㡘 㡙 㡚 㡛 㡜 㡝 㡞 㡟 㡠 㡡 㡢 㡣 㡤 㡥 㡦 㡧 㡨 㡩 㡪 㡫 㡬 㡭 㡮 㡯 㡰 㡱 㡲 㡳 㡴 㡵 㡶 㡷 㡸 㡹 㡺 㡻 㡼 㡽 㡾 㡿 㢀 㢁 㢂 㢃 㢄 㢅 㢆 㢇 㢈 㢉 㢊 㢋 㢌 㢍 㢎 㢏 㢐 㢑 㢒 㢓 㢔 㢕 㢖 㢗 㢘 㢙 㢚 㢛 㢜 㢝 㢞 㢟 㢠 㢡 㢢 㢣 㢤 㢥 㢦 㢧 㢨 㢩 㢪 㢫 㢬 㢭 㢮 㢯 㢰 㢱 㢲 㢳 㢴 㢵 㢶 㢷 㢸 㢹 㢺 㢻 㢼 㢽 㢾 㢿 㣀 㣁 㣂 㣃 㣄 㣅 㣆 㣇 㣈 㣉 㣊 㣋 㣌 㣍 㣎 㣏 㣐 㣑 㣒 㣓 㣔 㣕 㣖 㣗 㣘 㣙 㣚 㣛 㣜 㣝 㣞 㣟 㣠 㣡 㣢 㣣 㣤 㣥 㣦 㣧 㣨 㣩 㣪 㣫 㣬 㣭 㣮 㣯 㣰 㣱 㣲 㣳 㣴 㣵 㣶 㣷 㣸 㣹 㣺 㣻 㣼 㣽 㣾 㣿 㤀 㤁 㤂 㤃 㤄 㤅 㤆 㤇 㤈 㤉 㤊 㤋 㤌 㤍 㤎 㤏 㤐 㤑 㤒 㤓 㤔 㤕 㤖 㤗 㤘 㤙 㤚 㤛 㤜 㤝 㤞 㤟 㤠 㤡 㤢 㤣 㤤 㤥 㤦 㤧 㤨 㤩 㤪 㤫 㤬 㤭 㤮 㤯 㤰 㤱 㤲 㤳 㤴 㤵 㤶 㤷 㤸 㤹 㤺 㤻 㤼 㤽 㤾 㤿 㥀 㥁 㥂 㥃 㥄 㥅 㥆 㥇 㥈 㥉 㥊 㥋 㥌 㥍 㥎 㥏 㥐 㥑 㥒 㥓 㥔 㥕 㥖 㥗 㥘 㥙 㥚 㥛 㥜 㥝 㥞 㥟 㥠 㥡 㥢 㥣 㥤 㥥 㥦 㥧 㥨 㥩 㥪 㥫 㥬 㥭 㥮 㥯 㥰 㥱 㥲 㥳 㥴 㥵 㥶 㥷 㥸 㥹 㥺 㥻 㥼 㥽 㥾 㥿 㦀 㦁 㦂 㦃 㦄 㦅 㦆 㦇 㦈 㦉 㦊 㦋 㦌 㦍 㦎 㦏 㦐 㦑 㦒 㦓 㦔 㦕 㦖 㦗 㦘 㦙 㦚 㦛 㦜 㦝 㦞 㦟 㦠 㦡 㦢 㦣 㦤 㦥 㦦 㦧 㦨 㦩 㦪 㦫 㦬 㦭 㦮 㦯 㦰 㦱 㦲 㦳 㦴 㦵 㦶 㦷 㦸 㦹 㦺 㦻 㦼 㦽 㦾 㦿 㧀 㧁 㧂 㧃 㧄 㧅 㧆 㧇 㧈 㧉 㧊 㧋 㧌 㧍 㧎 㧏 㧐 㧑 㧒 㧓 㧔 㧕 㧖 㧗 㧘 㧙 㧚 㧛 㧜 㧝 㧞 㧟 㧠 㧡 㧢 㧣 㧤 㧥 㧦 㧧 㧨 㧩 㧪 㧫 㧬 㧭 㧮 㧯 㧰 㧱 㧲 㧳 㧴 㧵 㧶 㧷 㧸 㧹 㧺 㧻 㧼 㧽 㧾 㧿 㨀 㨁 㨂 㨃 㨄 㨅 㨆 㨇 㨈 㨉 㨊 㨋 㨌 㨍 㨎 㨏 㨐 㨑 㨒 㨓 㨔 㨕 㨖 㨗 㨘 㨙 㨚 㨛 㨜 㨝 㨞 㨟 㨠 㨡 㨢 㨣 㨤 㨥 㨦 㨧 㨨 㨩 㨪 㨫 㨬 㨭 㨮 㨯 㨰 㨱 㨲 㨳 㨴 㨵 㨶 㨷 㨸 㨹 㨺 㨻 㨼 㨽 㨾 㨿 㩀 㩁 㩂 㩃 㩄 㩅 㩆 㩇 㩈 㩉 㩊 㩋 㩌 㩍 㩎 㩏 㩐 㩑 㩒 㩓 㩔 㩕 㩖 㩗 㩘 㩙 㩚 㩛 㩜 㩝 㩞 㩟 㩠 㩡 㩢 㩣 㩤 㩥 㩦 㩧 㩨 㩩 㩪 㩫 㩬 㩭 㩮 㩯 㩰 㩱 㩲 㩳 㩴 㩵 㩶 㩷 㩸 㩹 㩺 㩻 㩼 㩽 㩾 㩿 㪀 㪁 㪂 㪃 㪄 㪅 㪆 㪇 㪈 㪉 㪊 㪋 㪌 㪍 㪎 㪏 㪐 㪑 㪒 㪓 㪔 㪕 㪖 㪗 㪘 㪙 㪚 㪛 㪜 㪝 㪞 㪟 㪠 㪡 㪢 㪣 㪤 㪥 㪦 㪧 㪨 㪩 㪪 㪫 㪬 㪭 㪮 㪯 㪰 㪱 㪲 㪳 㪴 㪵 㪶 㪷 㪸 㪹 㪺 㪻 㪼 㪽 㪾 㪿 㫀 㫁 㫂 㫃 㫄 㫅 㫆 㫇 㫈 㫉 㫊 㫋 㫌 㫍 㫎 㫏 㫐 㫑 㫒 㫓 㫔 㫕 㫖 㫗 㫘 㫙 㫚 㫛 㫜 㫝 㫞 㫟 㫠 㫡 㫢 㫣 㫤 㫥 㫦 㫧 㫨 㫩 㫪 㫫 㫬 㫭 㫮 㫯 㫰 㫱 㫲 㫳 㫴 㫵 㫶 㫷 㫸 㫹 㫺 㫻 㫼 㫽 㫾 㫿 㬀 㬁 㬂 㬃 㬄 㬅 㬆 㬇 㬈 㬉 㬊 㬋 㬌 㬍 㬎 㬏 㬐 㬑 㬒 㬓 㬔 㬕 㬖 㬗 㬘 㬙 㬚 㬛 㬜 㬝 㬞 㬟 㬠 㬡 㬢 㬣 㬤 㬥 㬦 㬧 㬨 㬩 㬪 㬫 㬬 㬭 㬮 㬯 㬰 㬱 㬲 㬳 㬴 㬵 㬶 㬷 㬸 㬹 㬺 㬻 㬼 㬽 㬾 㬿 㭀 㭁 㭂 㭃 㭄 㭅 㭆 㭇 㭈 㭉 㭊 㭋 㭌 㭍 㭎 㭏 㭐 㭑 㭒 㭓 㭔 㭕 㭖 㭗 㭘 㭙 㭚 㭛 㭜 㭝 㭞 㭟 㭠 㭡 㭢 㭣 㭤 㭥 㭦 㭧 㭨 㭩 㭪 㭫 㭬 㭭 㭮 㭯 㭰 㭱 㭲 㭳 㭴 㭵 㭶 㭷 㭸 㭹 㭺 㭻 㭼 㭽 㭾 㭿 㮀 㮁 㮂 㮃 㮄 㮅 㮆 㮇 㮈 㮉 㮊 㮋 㮌 㮍 㮎 㮏 㮐 㮑 㮒 㮓 㮔 㮕 㮖 㮗 㮘 㮙 㮚 㮛 㮜 㮝 㮞 㮟 㮠 㮡 㮢 㮣 㮤 㮥 㮦 㮧 㮨 㮩 㮪 㮫 㮬 㮭 㮮 㮯 㮰 㮱 㮲 㮳 㮴 㮵 㮶 㮷 㮸 㮹 㮺 㮻 㮼 㮽 㮾 㮿 㯀 㯁 㯂 㯃 㯄 㯅 㯆 㯇 㯈 㯉 㯊 㯋 㯌 㯍 㯎 㯏 㯐 㯑 㯒 㯓 㯔 㯕 㯖 㯗 㯘 㯙 㯚 㯛 㯜 㯝 㯞 㯟 㯠 㯡 㯢 㯣 㯤 㯥 㯦 㯧 㯨 㯩 㯪 㯫 㯬 㯭 㯮 㯯 㯰 㯱 㯲 㯳 㯴 㯵 㯶 㯷 㯸 㯹 㯺 㯻 㯼 㯽 㯾 㯿 㰀 㰁 㰂 㰃 㰄 㰅 㰆 㰇 㰈 㰉 㰊 㰋 㰌 㰍 㰎 㰏 㰐 㰑 㰒 㰓 㰔 㰕 㰖 㰗 㰘 㰙 㰚 㰛 㰜 㰝 㰞 㰟 㰠 㰡 㰢 㰣 㰤 㰥 㰦 㰧 㰨 㰩 㰪 㰫 㰬 㰭 㰮 㰯 㰰 㰱 㰲 㰳 㰴 㰵 㰶 㰷 㰸 㰹 㰺 㰻 㰼 㰽 㰾 㰿 㱀 㱁 㱂 㱃 㱄 㱅 㱆 㱇 㱈 㱉 㱊 㱋 㱌 㱍 㱎 㱏 㱐 㱑 㱒 㱓 㱔 㱕 㱖 㱗 㱘 㱙 㱚 㱛 㱜 㱝 㱞 㱟 㱠 㱡 㱢 㱣 㱤 㱥 㱦 㱧 㱨 㱩 㱪 㱫 㱬 㱭 㱮 㱯 㱰 㱱 㱲 㱳 㱴 㱵 㱶 㱷 㱸 㱹 㱺 㱻 㱼 㱽 㱾 㱿 㲀 㲁 㲂 㲃 㲄 㲅 㲆 㲇 㲈 㲉 㲊 㲋 㲌 㲍 㲎 㲏 㲐 㲑 㲒 㲓 㲔 㲕 㲖 㲗 㲘 㲙 㲚 㲛 㲜 㲝 㲞 㲟 㲠 㲡 㲢 㲣 㲤 㲥 㲦 㲧 㲨 㲩 㲪 㲫 㲬 㲭 㲮 㲯 㲰 㲱 㲲 㲳 㲴 㲵 㲶 㲷 㲸 㲹 㲺 㲻 㲼 㲽 㲾 㲿 㳀 㳁 㳂 㳃 㳄 㳅 㳆 㳇 㳈 㳉 㳊 㳋 㳌 㳍 㳎 㳏 㳐 㳑 㳒 㳓 㳔 㳕 㳖 㳗 㳘 㳙 㳚 㳛 㳜 㳝 㳞 㳟 㳠 㳡 㳢 㳣 㳤 㳥 㳦 㳧 㳨 㳩 㳪 㳫 㳬 㳭 㳮 㳯 㳰 㳱 㳲 㳳 㳴 㳵 㳶 㳷 㳸 㳹 㳺 㳻 㳼 㳽 㳾 㳿 㴀 㴁 㴂 㴃 㴄 㴅 㴆 㴇 㴈 㴉 㴊 㴋 㴌 㴍 㴎 㴏 㴐 㴑 㴒 㴓 㴔 㴕 㴖 㴗 㴘 㴙 㴚 㴛 㴜 㴝 㴞 㴟 㴠 㴡 㴢 㴣 㴤 㴥 㴦 㴧 㴨 㴩 㴪 㴫 㴬 㴭 㴮 㴯 㴰 㴱 㴲 㴳 㴴 㴵 㴶 㴷 㴸 㴹 㴺 㴻 㴼 㴽 㴾 㴿 㵀 㵁 㵂 㵃 㵄 㵅 㵆 㵇 㵈 㵉 㵊 㵋 㵌 㵍 㵎 㵏 㵐 㵑 㵒 㵓 㵔 㵕 㵖 㵗 㵘 㵙 㵚 㵛 㵜 㵝 㵞 㵟 㵠 㵡 㵢 㵣 㵤 㵥 㵦 㵧 㵨 㵩 㵪 㵫 㵬 㵭 㵮 㵯 㵰 㵱 㵲 㵳 㵴 㵵 㵶 㵷 㵸 㵹 㵺 㵻 㵼 㵽 㵾 㵿 㶀 㶁 㶂 㶃 㶄 㶅 㶆 㶇 㶈 㶉 㶊 㶋 㶌 㶍 㶎 㶏 㶐 㶑 㶒 㶓 㶔 㶕 㶖 㶗 㶘 㶙 㶚 㶛 㶜 㶝 㶞 㶟 㶠 㶡 㶢 㶣 㶤 㶥 㶦 㶧 㶨 㶩 㶪 㶫 㶬 㶭 㶮 㶯 㶰 㶱 㶲 㶳 㶴 㶵 㶶 㶷 㶸 㶹 㶺 㶻 㶼 㶽 㶾 㶿 㷀 㷁 㷂 㷃 㷄 㷅 㷆 㷇 㷈 㷉 㷊 㷋 㷌 㷍 㷎 㷏 㷐 㷑 㷒 㷓 㷔 㷕 㷖 㷗 㷘 㷙 㷚 㷛 㷜 㷝 㷞 㷟 㷠 㷡 㷢 㷣 㷤 㷥 㷦 㷧 㷨 㷩 㷪 㷫 㷬 㷭 㷮 㷯 㷰 㷱 㷲 㷳 㷴 㷵 㷶 㷷 㷸 㷹 㷺 㷻 㷼 㷽 㷾 㷿 㸀 㸁 㸂 㸃 㸄 㸅 㸆 㸇 㸈 㸉 㸊 㸋 㸌 㸍 㸎 㸏 㸐 㸑 㸒 㸓 㸔 㸕 㸖 㸗 㸘 㸙 㸚 㸛 㸜 㸝 㸞 㸟 㸠 㸡 㸢 㸣 㸤 㸥 㸦 㸧 㸨 㸩 㸪 㸫 㸬 㸭 㸮 㸯 㸰 㸱 㸲 㸳 㸴 㸵 㸶 㸷 㸸 㸹 㸺 㸻 㸼 㸽 㸾 㸿 㹀 㹁 㹂 㹃 㹄 㹅 㹆 㹇 㹈 㹉 㹊 㹋 㹌 㹍 㹎 㹏 㹐 㹑 㹒 㹓 㹔 㹕 㹖 㹗 㹘 㹙 㹚 㹛 㹜 㹝 㹞 㹟 㹠 㹡 㹢 㹣 㹤 㹥 㹦 㹧 㹨 㹩 㹪 㹫 㹬 㹭 㹮 㹯 㹰 㹱 㹲 㹳 㹴 㹵 㹶 㹷 㹸 㹹 㹺 㹻 㹼 㹽 㹿 㺀 㺁 㺂 㺃 㺄 㺅 㺆 㺇 㺈 㺉 㺊 㺋 㺌 㺍 㺎 㺏 㺐 㺑 㺒 㺓 㺔 㺕 㺖 㺗 㺘 㺙 㺚 㺛 㺜 㺝 㺞 㺟 㺠 㺡 㺢 㺣 㺤 㺥 㺦 㺧 㺨 㺩 㺪 㺫 㺬 㺭 㺮 㺯 㺰 㺱 㺲 㺳 㺴 㺵 㺶 㺷 㺸 㺹 㺺 㺻 㺼 㺽 㺾 㺿 㻀 㻁 㻂 㻃 㻄 㻅 㻆 㻇 㻈 㻉 㻊 㻋 㻌 㻍 㻎 㻏 㻐 㻑 㻒 㻓 㻔 㻕 㻖 㻗 㻘 㻙 㻚 㻛 㻜 㻝 㻞 㻟 㻠 㻡 㻢 㻣 㻤 㻥 㻦 㻧 㻨 㻩 㻪 㻫 㻬 㻭 㻮 㻯 㻰 㻱 㻲 㻳 㻴 㻵 㻶 㻷 㻸 㻹 㻺 㻻 㻼 㻽 㻾 㻿 㼀 㼁 㼂 㼃 㼄 㼅 㼆 㼇 㼈 㼉 㼊 㼋 㼌 㼍 㼎 㼏 㼐 㼑 㼒 㼓 㼔 㼕 㼖 㼗 㼘 㼙 㼚 㼛 㼜 㼝 㼞 㼟 㼠 㼡 㼢 㼣 㼤 㼥 㼦 㼧 㼨 㼩 㼪 㼫 㼬 㼭 㼮 㼯 㼰 㼱 㼲 㼳 㼴 㼵 㼶 㼷 㼸 㼹 㼺 㼻 㼼 㼽 㼾 㼿 㽀 㽁 㽂 㽃 㽄 㽅 㽆 㽇 㽈 㽉 㽊 㽋 㽌 㽍 㽎 㽏 㽐 㽑 㽒 㽓 㽔 㽕 㽖 㽗 㽘 㽙 㽚 㽛 㽜 㽝 㽞 㽟 㽠 㽡 㽢 㽣 㽤 㽥 㽦 㽧 㽨 㽩 㽪 㽫 㽬 㽭 㽮 㽯 㽰 㽱 㽲 㽳 㽴 㽵 㽶 㽷 㽸 㽹 㽺 㽻 㽼 㽽 㽾 㽿 㿀 㿁 㿂 㿃 㿄 㿅 㿆 㿇 㿈 㿉 㿊 㿋 㿌 㿍 㿎 㿏 㿐 㿑 㿒 㿓 㿔 㿕 㿖 㿗 㿘 㿙 㿚 㿛 㿜 㿝 㿞 㿟 㿠 㿡 㿢 㿣 㿤 㿥 㿦 㿧 㿨 㿩 㿪 㿫 㿬 㿭 㿮 㿯 㿰 㿱 㿲 㿳 㿴 㿵 㿶 㿷 㿸 㿹 㿺 㿻 㿼 㿽 㿾 㿿 㸀 㸁 㸂 㸃 㸄 㸅 㸆 㸇 㸈 㸉 㸊 㸋 㸌 㸍 㸎 㸏 㸐 㸑
------------------	---

スーパーストリートファイターII

ヨガレボート	(P)(P)(P) or (K)(K)(K) 同時押し
ヨガファイヤー	 + (P)
ヨガフレイム	 + (P)
ドリル頭突き	空中で  + 強 (P)
ドリルキック	空中で  + 強 (K)



ダルシム

スーパーコンボ
ヨガ
インフェルノ

スーパーストリートファイターII X

ヨガレボート	(P)(P)(P) or (K)(K)(K) 同時押し
ヨガファイヤー	 + (P)
ヨガフレイム	 + (P)
ヨガブラスト	 + (K)
ドリル頭突き	空中で  + 強 (P)
ドリルキック	空中で  + 強 (K)
ヨガ インフェルノ	 + (P)

スーパーストリートファイターII

コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P)(P)(P) 同時押し
メキシカン タイフーン	 + (P)
トマホーク バスター	 + (P)
ヘビー ボディープレス	斜め ジャンプ中  + 強 (P)
ヘビー ショルダー	斜め ジャンプ中  + 中 (P)
スラストピーク	 or  + 弱 (P)










T・ホーク

スーパーコンボ
ダブル
タイフーン

スーパーストリートファイターII X

コンドルダイブ	ジャンプ上昇中 (P)(P)(P) 同時押し
メキシカン タイフーン	 + (P)
トマホーク バスター	 + (P)
ヘビー ボディープレス	斜めジャンプ中  + 強 (P)
ヘビー ショルダー	斜めジャンプ中  + 中 (P)
スラストピーク	 or  + 弱 (P)
ダブル タイフーン	 + (P)

スーパーストリートファイターII

スーパー頭突き	 ため  + (P)
百裂張り手	(P) 連打
スーパー 百貫落し	 ため  + (K)
ひざ蹴り	相手の近くで  or  + 中 (K)
フライング スモウプレス	斜め ジャンプ中  + 中 (K)







E・本田

スーパーコンボ
鬼無双

スーパーストリートファイターII X

スーパー頭突き	 ため  + (P)
百裂張り手	(P) 連打
スーパー 百貫落し	 ため  + (K)
大銀杏投げ	 + (P)
ひざ蹴り	相手の近くで  or  + 中 (K)
フライング スモウプレス	斜め ジャンプ中  + 中 (K)
払い蹴り	 or  + 強 (K)
鬼無双	 ため  + (P)

スーパーストリートファイターII

熾炎脚	 + (K)
烈火拳	 + (P) (連続3回入力可能)
遠撃蹴	 + 強 (K)
直下落踵	 or  + 中 (K)





フェイロン

スーパーコンボ
烈火真拳

スーパーストリートファイターII X


熾炎脚	 + (K)
烈火拳	 + (P) (連続3回入力可能)
烈空脚	 + (K)
遠撃蹴	 + 強 (K)
直下落踵	 or  + 中 (K)
烈火真拳	 + (P)

スーパーストリートファイターⅡ

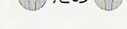
キャノン スパイク	 + (K)
スパイラル アロー	 + (K)
アクセル スピナクル	 + (P)



スーパーストリートファイターⅡX

キャノン スパイク	 + (K)
スパイラル アロー	 + (K)
アクセル スピナクル	 + (P)
フーリガン コンビネーション	 + (P) でジャンプ後 相手の近くで (K)
スピンドライブ スマッシャー	 + (K)

スーパーストリートファイターⅡ

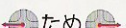



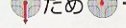

マシンガン アッパー	 ため  + (P) 連打
ダブルローリング ソバット	 ため  + (K)
エア スラッシャー	 ため  + (P)
ニーショット	 ため  + (K)



スーパーストリートファイターⅡX

マシンガン アッパー	 ため  + (P) 連打
ダブルローリング ソバット	 ため  + (K)
エア スラッシャー	 ため  + (P)
ジャックナイフ マキシマム	 ため  + (K)
ニーショット	 ため  + (K)
ソバット カーニバル	 ため  + (K)

スーパーストリートファイターⅡ

ダッシュ ストレート	 ため  + (P)
ダッシュ アッパー	 ため  + (K)
ターンパンチ	(P(P(P)) or (K(K(K))) 同時押し、しばらくして離す
バッファロー ヘッドバット	 ため  + (P)



スーパーストリートファイターⅡX

ダッシュ ストレート	 ため  + (P)
ダッシュ アッパー	 ため  + (K)
ターンパンチ	(P(P(P)) or (K(K(K))) 同時押し、しばらくして離す
バッファロー ヘッドバット	 ため  + (P)
ダッシュグランド ストレート	 ため  + (P)
ダッシュグランド アッパー	 ため  + (K)
クレイジー バッファロー	 ため  + (P)

スーパーストリートファイターⅡ

フライング バルセロナアタック	 ため  + (K) ジャンプ後 (P)
イズナドロップ	 ため  + (K) 壁にジャンプ後  or  + (P)
ローリング クリスタルフラッシュ	 ため  + (P)
スカイハイクロー	 ため  + (P)



スーパーストリートファイターⅡX

フライング バルセロナアタック	 ため  + (K) 壁にジャンプ後 (P)
イズナドロップ	 ため  + (K) 壁にジャンプ後  or  + (P)
ローリング クリスタルフラッシュ	 ため  + (P)
スカイハイクロー	 ため  + (P)
バックスラッシュ ショート バックスラッシュ	(P(P(P)) or (K(K(K))) 同時押し
ローリング イズナドロップ	 ため  + (K) ジャンプ後  or  + (P)

スーパーストリートファイターII

タイガー アッパーカット	 + 
タイガーショット	 + 
グランド タイガーショット	 + 
タイガー ニークラッシュ	  + 



スーパーストリートファイターII X

タイガー アッパーカット	 + 
タイガーショット	 + 
グランド タイガーショット	 + 
タイガー ニークラッシュ	  + 
スーパーサブ タイガー ジェノサイド	  + 

スーパーストリートファイターII

サイコクラッシャー アタック	 ため  + 
ダブル ニーブレス	 ため  + 
ヘッドブレス	 ため  + 
サマーソルト スカルダイバー	ヘッドブレス後 
デビルリバース	 ため  +  ジャンプ後 



スーパーストリートファイターII X

サイコクラッシャー アタック	 ため  + 
ダブル ニーブレス	 ため  + 
ヘッドブレス	 ため  + 
サマーソルト スカルダイバー	ヘッドブレス後 
デビルリバース	 ため  +  ジャンプ後 
ニーブレス ナイトメア	 ため   + 



スーパーストリートファイターII X

豪波 動拳	 + 
斬空波動拳	空中で  + 
灼熱波動拳	 + 
豪昇 龍拳	 + 
電巻斬空脚	 + 
空中 電巻斬空脚	空中で  + 
阿修羅閃空	 or  + (  ) or (  ) 同時押し

ゴウケン ※豪鬼は「スーパーストリートファイターII」では登場しません。

※豪鬼はキャラクターセレクト画面のパネルでは普通に選択できない、特殊なキャラクターです。プレイヤーキャラとしての出現方法は、ゲーム内である一定の条件をクリアすると示されます。

スーパーストリートファイターⅡ 真の格闘家への道

1 ガードをマスターせよ！

対戦相手の攻撃には上段攻撃と下段攻撃があり、それに対応したガード（立ちガード、しゃがみガード）ができなければダメージを受け大きな隙をつくることになる！ただし、ガードにこだわると、攻撃に転じる機会を逃したり、投げられたりしてしまう。敵の動きを見極め、敵の繰り出す通常技でバイタリティを減らさないのが真の格闘家の基本だ！

2 必殺技をマスターせよ！

各プレイヤーは破壊力の大きな必殺技を持っている。これをいつでもタイミング良く繰り出すことができれば、攻撃の幅はぐんと広がり、相手の攻撃をガードせず必殺技でかえすことも可能だ。ただし、必殺技には隙がともなうので、繰り出すタイミングには細心の注意を！！

3 間合いを見切ってつかみ技！

一瞬の隙をついて、敵のふところに飛び込みつかみ技をかける！それなりのダメージを敵に与えると同時に、相手をダウンさせることができる！各プレイヤーの中にはつかみ技にバリエーションを持つものがあるので、いろいろ試してみよう！

4 対戦せよ！好敵手を見つけ出せ！

CPU戦はいわば模擬戦でしかない。上達し予想のつかない動きをする「人間」こそ最強の格闘家だ。好敵手との、相手が人間であるが故の駆け引きが、君を真の格闘家にしてくれるはずだ！

第2部

ストリートファイター ZERO2'

拳の先に何を見る！

「真豪鬼」モード＆新技が加わり、さらに進化し続けるZERO——



●通常技 つうじょうわざ

パンチボタン、キックボタンを使用して繰り出す技です。プレイヤーキャラクターの体勢により技が異なります。

●ガード

攻撃を受ける直前に敵の反対方向に方向ボタンを押すことで、攻撃をガードできます。

●投げ技 なげわざ

敵近くの間合いで、方向ボタンと中または強のキック・パンチボタンの組合せで投げることができます。

●気絶 きぜつ

敵の攻撃を受け、気絶してしまった場合には方向ボタンとキック・パンチボタン連打で回復を早めることができます。

●必殺技 ひっかつわざ

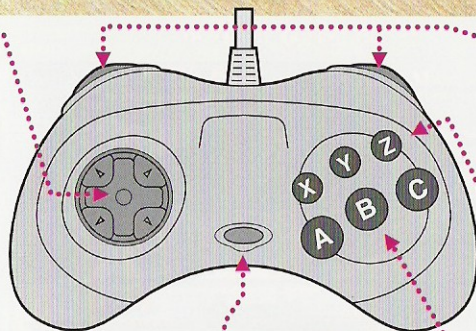
コマンド（方向ボタンとキック・パンチボタンの組合せ）を使うことで多彩な必殺技を繰り出すことができます。（詳しくはP.38以降を参照）

●スーパーコンボ

スーパーコンボゲージ満タン時にコマンドを押すと超強力必殺技が炸裂します。（P.34以降を参照）



- 各モードでの選択
モードセレクト画面でのモード選択、オプション画面で設定を変更するときなどに使います。
- プレイヤーの選択
バトルに入る前に、プレイヤーキャラクターを選ぶときに使います。
- プレイヤー移動
バトル中のプレイヤーキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使います。
- コマンド技
方向ボタンと各ボタンの組合せで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。



スタートボタン

- ポーズ（一時停止）のON/OFFを行います。
- 空いたコントロールパッドから途中参加を行います。（アーケードモードのみ）

その他の操作

- Aボタン** 選択の決定を行います。
- Bボタン** 選択のキャンセルを行います。
- Cボタン** 選択の決定を行います。
- スタートボタン** タイトル画面からゲームをスタートします。

L

パンチボタン
3つ同時押し

R

キックボタン
3つ同時押し

L + **R** で挑発

パンチ
ボタン

X

弱

Y

中

Z

強

キック
ボタン

A

B

C

攻撃
ボタン

※このボタン配置は初期設定のものです。
ゲーム時のボタン配置はオプション画面の「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。（P.32参照）
※このゲームは同時に2人までプレイできます。
2人プレイを行うときは、お手持ちまたは別売りのコントロールパッドを接続してください。

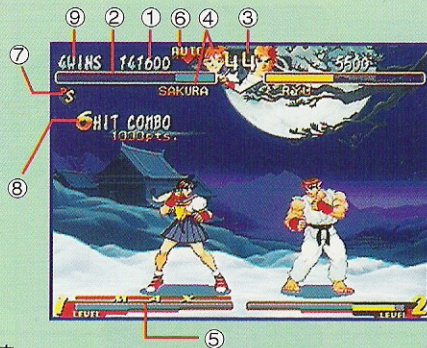
ゲーム画面の見方

STREET FIGHTER ZERO2'

ゲームのルール

STREET FIGHTER ZERO2'

ストリートファイター ZERO2'



- ①スコア…現在の得点です。
- ②バイタリティ…攻撃を受けると減少していきます。先になくなった側がKO負けとなり1本取られます。
- ③タイムカウンター…残り時間を表示します。00になると勝敗は残りバイタリティによる判定となります。時間無制限の場合は∞と表示されます。
- ④使用キャラクター…現在使用しているキャラクターの顔と名前です。
- ⑤スーパーコンボレベルゲージ…P.34を参照ください。
- ⑥オートガードマーク…オートモードを使用すると表示されます。
- ⑦勝利マーク…ラウンドを勝利すると、勝利の内容に応じて表示されます。
- ⑧ボーナスメッセージ…各種ボーナスの名称と得点を知らせます。
- ⑨連勝数…対戦で勝ち抜いた数です。

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。2ラウンド先取した方が、試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃により相手の体力を0にすると、KO勝ちとなり、1ラウンド(1本)奪取となります。時間切れの場合は、体力(バイタリティ)の残量が多い方が勝利となります。(制限時間がない場合【∞設定時】は、どちらかの体力が無くなるまで戦います。)

引き分け

ラウンド4をファイナルラウンドとして、このラウンドの勝者が無条件に勝ちとなります。このラウンドでも決着がつかないとき(ダブルKO、ドローゲーム)は双方ともゲームオーバーとなります。

ゲームの始め方

STREET FIGHTER ZERO2'



遊ぶゲームモードを決定すると、
続いてプレイヤーキャラクターの
選択を行います。キャラクター決
定時に押したボタンに応じてキ
ャクターのカラーが変化します。



続いて、ゲームスピードと
マニュアル／オートを選択
を行います。



最後にスピードを選択しま
す。選択に応じて、ゲーム
スピードが変化します。

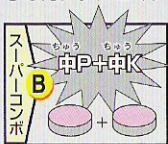
MANUAL/AUTOについて

マニュアル

キャラクター自身の操作をすべてプレイヤー自身によって行います。

オート

自分が攻撃中でないときに自動的に相手の攻撃をガードします(オートガード)。
また下記の組合わせで、2つの攻撃ボタンを同時押しすると、コマンド入力
なしのカンタンコマンドでスーパーコンボを出すことができます。



※オートモードを使用すると、通常技をガードしても
一定量のダメージを受けてしまいます。またレベ
ル1のスーパーコンボしか使用できなくなります。
またカンタンコマンドで出したスーパーコンボは
空中ガードが可能となります。

ゲームモード解説

STREET FIGHTER ZERO2'

ARCADE MODE

(1人プレイ&乱入2人対戦が可能なモード)

キャラクターの1人を使用し、CPUキャラ相手に勝ち抜いていくモードです。8人
の相手を倒せば、ゲームクリアになります。途中で負けても何度でもコンティニュー
することができます。オプション画面でショートカットモードを選択すると、プレ
イヤー選択画面の省略などにより、ローディング回数、時間が短縮され、スムーズ
なプレイを楽しむことができます。(P.32参照)

VERSUS MODE

(2人対戦専用モード)

※コントローラパッドを2つ接続していないと選択できません。
1P側のプレイヤーと2P側のプレイヤーそれぞれが、キ
ャクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。対戦前
に設定することにより、ハンディキャップ戦をすることがで
きます。



SURVIVAL MODE

(1人プレイ専用モード)

キャラクターの1人を使用し、体力ゲ
ージがなくなるまでに18人中何人ま
で倒せるか競うモードです。
※1人倒すごとに体力が少し回復します。

サバイバルモードのルール

- 1.各試合は1ラウンド勝負です。
- 2.スーパーコンボゲージは次のラウンドに継続されます。
- 3.自分の体力ゲージがなくなればゲームオーバーです。
- 4.コンティニューはできません。また、乱入対戦もできません。
- 5.オートモードは使用できません。

ゲームモード解説

TRAINING MODE (1人プレイ専用モード)

プレイヤーが動かない相手を実習台に見立てて戦うことのできるモードです。オリジナルコンボ(P.34参照)の練習や研究を行うのに最適です。最初にプレイヤーが使用するキャラクターと、練習台となるキャラクターを選択してください。練習開始前にまずメインメニューが開きます。

このモードの特徴

- 練習台のキャラクターは通常ノーガードですが、最初の一撃が当たると自動的にガードしようとするので、コンボの途切れたのがわかりやすくなっています。練習台は一定時間攻撃を当てないでいると再びノーガード状態に戻ります。
- スーパーコンボゲージが最初から溜まった状態になっています。スーパーコンボやオリジナルコンボを使うとゲージが減りますが、一定時間で元に戻ります。
- オートモードは使用できません。

MAIN MENU

NORMAL MODE…タイム無制限かつ練習台の体力も減りません。ただし、プレイの再現はできません。
RECORDING MODE…タイム制限ありで、練習台の体力も攻撃を当てると減っていきます。練習台がKOされるか、タイムオーバーもしくは一定量の行動を終えると終了します。

プレイ内容は「REPLAY」で再現することができます。

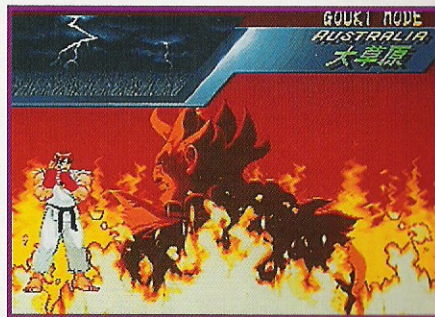
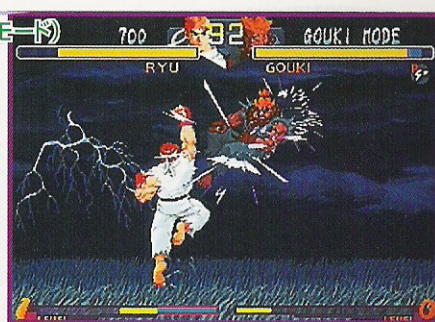
REPLAY…「RECORDING MODE」で記録したプレイ内容を再現します。
CHARACTER CHANGE…プレイヤーの使用キャラクターおよび練習台キャラクターを変更します。

ACTION…練習台の行動を以下の3通りから選択できます。
STAND…普通に立っている状態
CROUCH…しゃがんでいる状態
JUMP…垂直ジャンプをくり返している状態

SPEED…ゲームスピードを3段階から選び、変更できます。
GAUGE…スーパーコンボレベルゲージの溜まっている量を3段階に変更します。

GOUKI MODE (1人プレイ専用モード)

このモードを選択すると、最強のCPUキャラクター「真豪鬼」との対決を楽しむことができます。モードセレクト画面で「GOUKI MODE」を選択後、通常と同じように、使用キャラクター、ゲームスピードとマニュアル/オートの選択を行ってください。



OPTION

モード選択メニューから「OPTION」を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向ボタン上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行ってください。

- DIFFICULTY**…アーケードモードの難易度を1～8段階で設定できます。
- TIME LIMIT**…1ラウンド中の制限時間を、変更できます。
- ROUNDS**…1試合中の基本ラウンド数を変更します。
- DAMAGE**…攻撃によるダメージの割合を1～4段階に調節できます。
- TURBO**…スピードセレクトで、「TURBO」を選択したときのスピード調節ができます。
- PLAYER**…プレイヤー操作をコントロールパッドが行うか、コンピュータが行うかを切り替えます。
- SHORTCUT**…ショートカットモード（ローディング時間短縮）を使用するかしないかを切り替えます。
- S.COMBO**…スパコンモードを使用するかしないかを切り替えます。詳しくはP.33を参照ください。
- SCREEN**…画面の幅を「SATURN」・「ARCADE」の2種類に変更できます。「ARCADE」にした場合テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。
- SOUND**…テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。お手持ちのテレビに合わせて選択してください。
- BGM TEST**…ゲーム中のBGMを聞くことができます。
- BUTTON CONFIG.**…バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。

※**BUTTON CONFIG.**は、バトル中のポーズ画面から呼び出すことができます。

※**SHORTCUT**はアーケードモードのみ、**PLAYER**はバーサスモードのみ有効になります。



BACKUP

モード選択メニューから「BACKUP」を選択すると、データの保存/読み込みを行うことができます。

- SAVE DATA**…アーケードモードのスコアランキング等の記録をバックアップRAMに保存します。
- LOAD DATA**…バックアップRAMに保存されているスコアランキング等の記録の読み込みを行います。

※「ストリートファイターZERO2'」ではデータの保存に8の空き容量が必要となります。

■S.COMBO(スパコンモード)について

このモードを有効(ON)にすると、スーパーコンボゲージを消費しないでスーパーコンボ技を出すことができます。(ただし、ゼロカウンター、オリジナルコンボはスーパーコンボゲージを消費します)さらにスーパーコンボ技を出す際の操作も簡略化されたものになります。基本的には必殺技コマンドで、スーパーコンボ技が出せるようになります。(ただし、必殺技コマンドでは繰り出すことができないスーパーコンボ技もいくつか隠されています。さがしてみよう!)

例 スパコンモードをONし、リュウを使用した場合、波動拳コマンド(↓+P)を入ると、スーパーコンボ技「真空波動拳」が出ます。



スーパーコンボおよびオリジナルコンボについて

特殊操作1

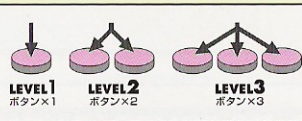
STREET FIGHTER ZERO2



▲スーパーコンボレベルゲージ

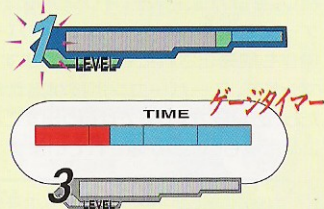
スーパーコンボ

各キャラクターが持つスーパーコンボには、1～3のレベルがあり、高いレベルで出すほど威力が大きくなります。同時に押すボタンの数でレベルが決定し、それぞれのレベル数分のスーパーコンボレベルゲージを使用します。



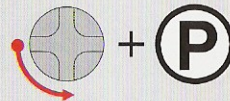
オリジナルコンボ

スーパーコンボレベルゲージが1以上溜まっているとき、強⑧ボタンと強⑨ボタンを同時押しすると、一定時間内、自分だけのオリジナルコンボを繰り出すことができます。オリジナルコンボ発動時には、スーパーコンボレベルゲージの上に「ゲージタイマー」が現れます。ゲージタイマーがなくなるまで、オリジナルコンボを出し続けることができます。



※オリジナルコンボでは、通常技と必殺技を繰り出すことができます。

ダウン回避



(弱、中、強で起き上がる位置が変わります。)

昇龍拳や脚払いなどのダウンさせられる技を受けたとき、上のコマンドを入力すると、キャラクターは前転して体勢を立て直します。また弱⑧ならその場で、中⑧なら少し前転して、強⑧なら大きく前転してから起き上がります。

ガード・空中ガード

相手の攻撃に対し、攻撃を行わないで後方に方向ボタンを押すと、相手の攻撃をガードしてダメージを回避できます。キャラクターが空中にいるときも同様にガードが可能です。



特殊操作2

STREET FIGHTER ZERO2'

ZEROカウンター



相手の攻撃をガードした瞬間に上のコマンドを入力すると、キャラクターをすばやくガードをとり反撃を行います。ZEROカウンターを使用するには、1.5レベル分のスーパーコンボレベルゲージが必要です。また、ZEROカウンターは全キャラクターとも、パンチ系とキック系の2種類を持っています。それぞれの性能に応じて使い分けてください。

受け身

相手の投げ技を受ける瞬間（つかまれたとき）に、投げ返すようなタイミングで投げ技と同じ操作を行うと受け身を取り、ダメージを軽減させることができます。



特殊操作3

STREET FIGHTER ZERO2'

投げ・つかみ技

相手の近くで方向ボタンを押して、中または強のいずれかの攻撃ボタンを押すと、相手を投げ飛ばすことができます。キャラクターによって相手をつかんで連続でダメージを与える技（つかみ技）になる場合と、ただの通常技にしかない場合とがあります。



リカバリー・つかみ技脱出

相手の攻撃を連続で受け続けると、キャラクターが気絶してしまいます。気絶は一定時間で元に戻りますが、この時に方向ボタンや攻撃ボタンを連打すれば、より早く回復できます。また、相手につかみ技をかけられたときも、同じ操作でより早く逃げるすることができます。






挑発

L・Rボタンを同時に押すと挑発を行います。これを使うと、相手に余裕を見せつけることができます。



キャラクター別 必殺技一覧

		キャラクターネーム	
ひっさつわざ 必殺技	波 動 拳	SAKURA	
	咲 桜 拳		
	春 風 脚		
	さくら落とし		
	真空波動拳		
スーパーコンボ	乱 れ 桜		
	春 一 番		
	波動拳		
とくしゅわざ 特殊技	昇 龍 拳	RYU	
	電撃旋風脚		
	波動のかまえ		
	真空波動拳		
	真空電撃旋風脚		

■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。左向きの時は左右逆に操作してください。

- ①…パンチボタンを示しています。 ②…キックボタンを示しています。
 ③…ボタンを押す方向を示しています。 ④…指定の方向にボタンを押し、少したってから次の方向にボタンを押します。

※スーパーコンボ名の左にAもしくはBとあるものは、オート設定時のカンタンコマンド(P.28参照)に対応しています。なお、何も書かれていないスーパーコンボはカンタンコマンドに対応していません。

必殺技	波 動 拳	① + ②
	咲 桜 拳	③ + ②
	春 風 脚	④ + ②
	さくら落とし	③ + ② + ③
スーパーコンボ	A 真空波動拳	④ + ② × 1~3
	B 乱 れ 桜	④ + ② × 1~3
	春 一 番	④ + ② × 1~3

必殺技	波 動 拳	① + ②
	昇 龍 拳	③ + ②
	電撃旋風脚	④ + ②
	灼熱波動拳	④ + ②
特殊技	波動のかまえ	④ + L・R (同時押し)
スーパーコンボ	A 真空波動拳	④ + ② × 1~3
	B 真空電撃旋風脚	④ + ② × 1~3

SAKURA

ひっしょうほう 必勝法

対空技に、連続技にと重宝するのが「咲桜拳」。攻撃力も高いので積極的に使おう。また、「波動拳」は②ボタンを連打することで気弾が大きくなり、攻撃力もアップするぞ!



RYU

ひっしょうほう 必勝法

「波動拳」で相手を牽制・固めつつ、飛び込まれたら「昇龍拳」で迎撃して戦いのペースをつかもう! 転ばされた後で起き上がりに攻められた場合には、起き上がると同時に「昇龍拳」で反撃だ!





ROLENTO

必勝法

リーチの長い立ち強⑥、「メコンデルタアタック」などを使って、トリッキーな動きで相手を攪乱させよう!「バトリオットサークル」は3回連続で入力すると大ダメージを与えられるぞ!



GEN

必勝法

「喪流」と「忌流」の2つの流派を切り替えるタイミングが重要ポイント。「喪流」の通常技はタイミングよく押すことで連続技になり、「忌流」は攻撃力が高く、中段技などトリッキーな技が多い。

必殺技	バトリオットサークル	☉ + P
	スティンガー	☉ + K + K
	メコンデルタアタック	(P P P) 同時押し → 着地時 P
	メコンデルタエアレイド	☉ + P + P
特殊技	メコンデルタエスケープ	☉ + K + P or K
	ハイジャンプ	☉ ☉
スーパーコンボ	トリックランディング	ジャンプ着地の瞬間 (K K K) 同時押し
	A テイクノープリズナー	☉ ☉ + K × 1~3
スーパーコンボ	B マインスイーパー	☉ ☉ + P × 1~3

必殺技	ヨガファイア	☉ + P
	ヨガフレイム	☉ + P
	ヨガブラスト	☉ + K
	ヨガテレポート	☉ or ☉ + (P P P) or (K K K) 同時押し
特殊技	ヨガショック	☉ + 弱 P 押し続ける
	A ヨガインフェルノ	☉ ☉ + P × 1~3
スーパーコンボ	B ヨガストライク	☉ ☉ + K × 1~3
	ヨガテンバースト	☉ ☉ + P × 1~3

必殺技	ダブルラリアット	(P P P) or (K K K) 同時押し
	スクルーバイルドライバー	☉ + P
	フライングパワーボム	☉ + K
	アトミックスープレックス	☉ + K 近距離
特殊技	バニシングフラット	☉ + P
	A ファイナルアトミックバスター	☉ ☉ + P × 1~3
スーパーコンボ	B エリアルロシアンスラム	☉ ☉ + K × 1~3



DHALSIM

必勝法

通常技は方向ボタンニードラルでの遠距離攻撃と方向ボタン後ろの近距離攻撃を使い分けよう!ラッシュをかけるならジャンプ中、☉ + Kの「ドリルキック」で。

ZANGIEF

必勝法

斜めジャンプ中、☉ + 強 Pの「ボディプレス」などで相手に近づき、「スクルーバイルドライバー」で投げてしまおう。少し離れていても吸い込んで投げてしまおうぞ!

ザンギエフ



CHUN-LI

春麗

必勝法

基本技はいずれも技の出が早く、リーチの長い技が多い。
 ●中⑧で相手を牽制した後、「気功拳」で端に固め、しゃがみガードを誘って「旋円蹴」を当てるなど、素早い動きで攻めたてよう!



KEN

ケン

必勝法

相手がしゃがみガードばかりしているなら●+中⑧でガードを崩せ! 「前方転身」で相手の反対側に回り込んでからの攻撃も有効。相手がスキを見せたら連続技で一氣にたたみかけよう!

必殺技	ひく 裂 脚	⑧連打
	てん 昇 脚	ため + ⑧
	せん 円 蹴	⑧ + ⑧
	き 功 拳	⑧ + ⑧
スーパーコンボ	A 気 功 掌	⑧ + ⑧ ×1~3
	B 覇 山 天 昇 脚	ため + ⑧ ×1~3
	せん 千 裂 脚	ため + ⑧ ×1~3

必殺技	は 波 動 拳	⑧ + ⑧
	しやう 昇 龍 拳	⑧ + ⑧
	たつ 電 巻 旋 風 脚	⑧ + ⑧
特殊技	ぜん 前 倒	⑧ + L・R (同時押し)
	ぜん 前 方 転 身	⑧ + ⑧
スーパーコンボ	A 昇 龍 裂 破	⑧ + ⑧ ×1~3
	B 神 龍 拳	⑧ + ⑧ ×1~3 (⑧ボタン連打)

必殺技	ブルヘッド	ため + ⑧
	ブルホーン	⑧ or ⑧ 2個以上同時に押して離す
	バンディットチェーン	⑧ + ⑧
	マörderチェーン	⑧ + ⑧
スーパーコンボ	A ザ・バーディ	ため + ⑧ ×1~3
	B ブルリベンジャー	⑧ + ⑧ ×1~3 or ⑧ ×1~3

必殺技	ライジングジャガー	⑧ + ⑧
	ジャガートゥース	⑧ + ⑧
	ジャガーキック	⑧ + ⑧
スーパーコンボ	A ジャガーリボルバー	⑧ + ⑧ ×1~3
	B ジャガーバリアードアサルト	⑧ + ⑧ ×1~3 (⑧ or ⑧連打)

BIRDIE

必勝法

「ブルヘッド」「ブルホーン」でラッシュ攻撃を仕掛け、スキあらば「マörderチェーン」「バンディットチェーン」で投げたてしめ! 波動拳などを撃たれたと同時に「ブルリベンジャー」を狙うのもいいぞ!



バーディー

ADON

必勝法

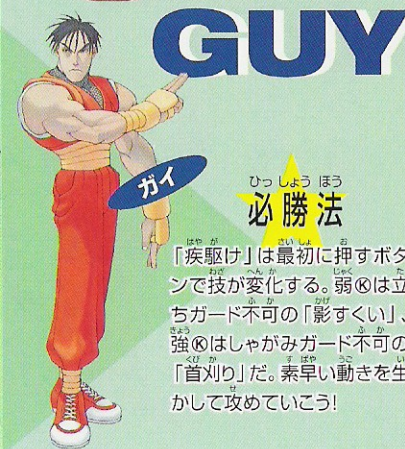
リーチの長い通常技と「ジャガーキック」が攻めの中心となる。特に「ジャガーキック」は波動拳などを飛び越して攻撃できる。対空技には「ライジングジャガー」と●+中⑧の「ジャッティングキック」でOK!



アドン

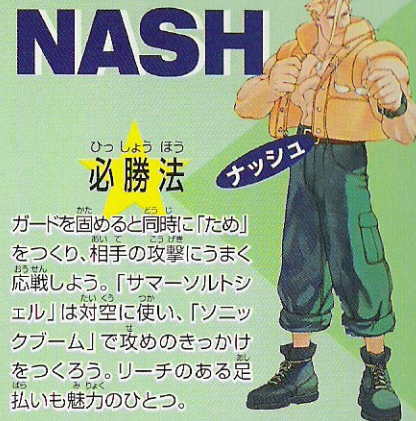


必殺技	ジゴクスクレイブ	Ⓚ + (P)
	ブツメツバスター	Ⓚ + (P)
	シラハキャッチ	Z + (K)
	ダイキョウバーニング	Ⓚ + (K)
	テングウォーキング	リバーサル時に Ⓚ + (K)
スーパーコンボ	A メイドノミヤゲ	Ⓚ + (P) ×1~3
	B テンチュウサツ	Ⓚ + (P) ×1~3



必殺技	武神イヅナ落とし	Ⓚ + (P) + (P) 近距離
	武神旋風脚	Ⓚ + (K)
	疾駆け	Ⓚ + (K) + (K)
	崩山斗	Ⓚ + (P)
スーパーコンボ	A 武神剛雷脚	Ⓚ + (K) ×1~3
	B 武神八双拳	Ⓚ + (P) ×1~3
	武神無双連刈	Ⓚ + (P) ※レベル3のみです。オートモードに対応していません。

必殺技	ソニックブーム	ため Ⓚ + (P)
	サマーソルトシェル	ため Ⓚ + (K)
スーパーコンボ	A ソニックブレイク	ため Ⓚ ×1~3 + (P) (ボタン連打)
	B サマーソルトジャスティス	ため Ⓚ ×1~3 + (K)
	クロスファイブリッツ	ため Ⓚ ×1~3 + (K)

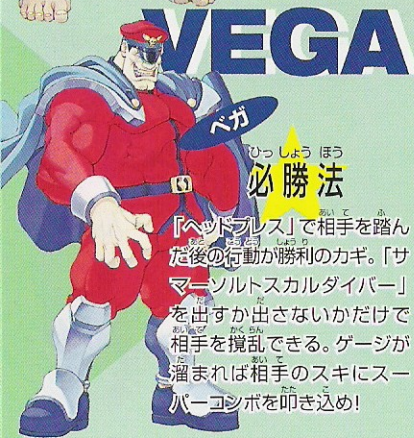


必殺技	ソウルリフレクト	Ⓚ + (P)
	ソウルスパーク	Ⓚ + (P)
	ソウルスルー	Z + (P)
	ソウルスパイラル	Ⓚ + (K)
スーパーコンボ	A オーラソウルスパーク	Ⓚ + (P) ×1~3
	B オーラソウルスルー	Ⓚ + (P) ×1~3
	ソウルイリュージョン	Ⓚ + (K) ×1~3





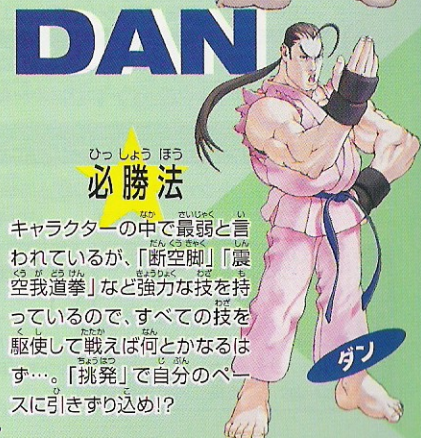
必殺技	タイガーショット	→ + (P)
	グランドタイガーショット	→ + (K)
	タイガークラッシュ	→ + (K)
	タイガーブロウ	→ + (P)
スーパーコンボ	A タイガーキャノン	→ → + (P) ×1~3
	B タイガージェノサイド	→ → + (K) ×1~3
	タイガーレイド	→ → + (K) ×1~3



必殺技	サイコショット	→ ため → + (P)
	ダブルニープレス	→ ため → + (K)
	ヘッドプレス	→ ため → + (K)
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後 (P) or → ため → + (P) + (P)
スーパーコンボ	ベガワープ	→ or → + ((P)(P)(P)) or ((K)(K)(K)) 同時押し
	A サイコクラッシャー	→ ため → → + (P) ×1~3
	B ニープレスナイトメア	→ ため → → + (K) ×1~3

必殺技	豪波動拳	→ + (P)	百鬼襲	→ + (P) + 空中で飛タンドレカ
	豪昇龍拳	→ + (P)	新空波動拳	空中で → + (P)
	電巻斬空脚	→ + (K)	灼熱波動拳	→ + (P)
	阿修羅閃空	→ or → + ((P)(P)(P)) or ((K)(K)(K)) 同時押し		
特殊技	前方転身	→ + (P)		
スーパーコンボ	A 滅殺豪波動	→ ×1~3 → + (P)	瞬獄殺	→ + (P)
	B 滅殺豪昇龍	→ ×1~3 → + (P)	弱(P) 弱(P) 弱(K) 強(P)	
	A or B 天魔豪斬空	空中で → ×1~3 → + (P)	*レベル3のみです。オートモードに対応していません。	

必殺技	我道拳	→ + (P)
	晃龍拳	→ + (P)
	断空脚	→ + (K)
	前転挑発	→ + (L)・(R) (同時押し)
特殊技	後転挑発	→ + (L)・(R) (同時押し)
	挑発伝説	→ → + (L)・(R) (同時押し) *レベル1のみです。
スーパーコンボ	A 震空我道拳	→ → + (P) ×1~3
	B 必勝無頼拳	→ → + (K) ×1~3
	晃龍烈火	→ → + (K) ×1~3



エクストラプレイヤーについて

「ストリートファイターZERO2」では、以下のキャラクターを使用することができます。



1 「ストリートファイターⅡシリーズ」 オリジナルキャラクター

- ▶ 「ストリートファイターⅡシリーズ」で活躍したキャラクター達を使用することができます。(ただし、キャラクターの外見は、「ストリートファイターZERO2」と同じです。キャラクターの性能が「ストリートファイターⅡシリーズ」のものになります。)
- ▶ 「ストリートファイターⅡシリーズ」オリジナルキャラクターでは、スーパーコンボ、ZEROカウunter、挑発等が使用できなくなります。
- ▶ 必殺技、ダメージ範囲などは「ストリートファイターⅡシリーズ」と同様の調整がなされています。
- ▶ 「ストリートファイターⅡシリーズ」オリジナルキャラクターとして使用できるのは、以下の7キャラクターです。※「ストリートファイターⅡ」を基本にアレンジしているので、春麗の気功拳が入っていない等、必殺技が一部異なります。)
- リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ベガ

2 殺意の波動に目覚めたリュウ

ゴウキ、ひきつわど、豪鬼の必殺技やスーパーコンボの一部を使用することができるキャラクターです。

3 「ストリートファイターⅡ」コスチュームの春麗

「ストリートファイターZERO2」の性能で「ストリートファイターⅡシリーズ」コスチュームの春麗で遊ぶことができます。(気功拳のコマンドが△+○から△+□に変わります。)

「ストリートファイターⅡシリーズ」オリジナルキャラクター

プレイヤーセレクト画面で使いたいキャラクターにカーソルを合わせ、スタートボタンを1回(春麗のみ2回)押した後に決定します。

殺意の波動に目覚めたリュウ

プレイヤーセレクト画面でリュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押した後に決定します。

「ストリートファイターⅡ」コスチュームの春麗

プレイヤーセレクト画面で春麗にカーソルを合わせ、スタートボタンを1回押した後に決定します。



注意

セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。



発売元

株式会社 **カプコン**®

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター 06 (946) 3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土・日・祝日を除く)



Qサウンド®は
Qサウンドラプス社の
登録商標です。

当社は本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売・営業使用はいっさい許可していません。

FOR SALE AND CONSUMER USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL ARE PROHIBITED.

インターネット カプコンホームページ

<http://www.capcom.co.jp/>

●●カプコンソフト情報●●

大阪 ☎ (06) 946-6659

東京 ☎ (03) 3340-0718

札幌 ☎ (011) 281-8834 仙台 ☎ (022) 214-6040

名古屋 ☎ (052) 571-0493 広島 ☎ (082) 223-3339

松山 ☎ (0899) 34-8786 福岡 ☎ (092) 441-1991

CAPCOM FAX 通信

FAX 03-5950-4820

最新ソフト情報やイベント情報など、情報満載!!
24時間いつでも引き出せます。

●フロッピー回線またはトーン切り替えができるダイヤル回線でご利用ください。

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。